

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ตั้งแต่บทที่ 1 ถึงบทที่ 4 ผู้ศึกษาจึงได้บทสรุปและข้อเสนอแนะ เพื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่การแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายและกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเพิ่มเติมได้ ดังนี้

5.1 บทสรุป

ปัญหาที่เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมต่อเด็กและเยาวชน เป็นปัญหาที่มีมาอย่างยาวนานนับแต่เกมเข้ามามีอิทธิพลต่อกิจกรรมของคนในสังคม ซึ่งเกมนั้นแม้จะมีประโยชน์ในหลายๆด้าน ทั้งการสร้างความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน พัฒนาทักษะทั้งในด้านการทำงาน หรือการฝึกให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่อย่างไรก็ตาม เกมก็มีผลเสียที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นด้วยเช่นกัน ซึ่งลักษณะของเกมประเภทหนึ่งที่เป็นประเด็นและส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนนั้นก็คือ เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม จึงสมควรจะต้องกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมดังกล่าวผ่านมาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยเพื่อแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ต่อไป ซึ่งกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมเกมในปัจจุบันของประเทศไทยนั้นคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เกมได้ถูกกำหนดอยู่ภายใต้ความหมายของคำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” อันเป็นการกำหนดขึ้นเพื่อให้เกิดการคัดกรองเนื้อหาของเกมที่ให้นำเผยแพร่ออกสู่สาธารณะและเป็นการคุ้มครองผู้บริโภคหรือในกรณีของเกม คือ การควบคุมเนื้อหาของเกมต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความเปราะบางกว่าผู้เล่นในช่วงวัยอื่น ทั้งนี้ ในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม ซึ่งตกเป็นประเด็นของความเกี่ยวข้องกับการพนัน เนื่องจากมีลักษณะที่เหมือนกับการเสี่ยงโชคอันอาจเข้าข่ายเป็นการพนันได้ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชน ทั้งในแง่ของการได้รับผลกระทบต่อร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม หรือการที่ผู้เล่นได้สัมผัสกับ

กลไกที่เหมือนกับการพนันอันทำให้เกิดการเสพติด อาจเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจนนำไปสู่การเล่นการพนันในรูปแบบอื่นๆ หรืออาจก่ออาชญากรรมอย่างอื่นเพื่อให้ได้เงินมาใช้ในการสู่มสิ่งของภายในเกมจากระบบกล่องสุ่มได้ อาจกล่าวได้ว่า ทำให้ผู้เล่นตกอยู่ในอาการเหมือนกับการเสพติดการพนันได้ ฉะนั้น เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจึงสมควรที่ควรได้รับการควบคุมเพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนด้วย อีกทั้ง เพื่อให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของกฎหมาย คือ พระราชบัญญัติกาพนันและวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 ในการควบคุมสื่อต่างๆ ที่นำออกเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องเป็นไปตามหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่เห็นว่า เด็กและเยาวชนมีความด้อยกว่าผู้ใหญ่ในด้านต่างๆ อาจทำให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบที่น้อยกว่าผู้ใหญ่หรืออาจถูกเอารัดเอาเปรียบหรือถูกชักจูงใจให้กระทำความผิดได้โดยง่าย จึงสมควรจะต้องได้รับการคุ้มครอง ซึ่งการคุ้มครองนั้นจะต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กและเยาวชน กล่าวคือ ในกรณีของการควบคุมเกมต้องเป็นการควบคุมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดความคุ้มครองได้ แต่ต้องไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนจนเกินขอบเขตอันเป็นการขัดขวางและไม่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้ในอีกทางหนึ่ง

แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติกาพนันและวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 พบว่า หลักเกณฑ์ตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวยังมีความบกพร่องและไม่ครอบคลุมเพียงพอซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ตามเจตนารมณ์ของกฎหมายในการควบคุมสื่อที่มีการเผยแพร่ในประเทศไทย โดยมีปัญหาประการแรกคือ การที่พระราชบัญญัติกาพนันและวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดคำนิยามคำว่า “วิดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงเกมเอาไว้ เฉพาะเกมที่อยู่ในรูปแบบของวัสดุหรือแผ่นเกมเพียงเท่านั้น จึงทำให้เกมที่จะต้องอยู่ภายใต้มาตรการในการควบคุมตามพระราชบัญญัตินั้นอยู่ในขอบเขตที่แคบและไม่ครอบคลุม เป็นเหตุให้เกมที่อยู่ในรูปแบบอื่น เช่น เกมออนไลน์ซึ่งสามารถเล่นหรือดาวน์โหลดได้จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเป็นรูปแบบของเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ทั้งยังง่ายต่อการเล่นที่สามารถเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต และที่สำคัญเป็นรูปแบบของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่ภายในเกมด้วย ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว ประกอบกับตามคำนิยามคำว่าวิดิทัศน์ นอกจากจะหมายถึงเกมแล้ว ยังรวมถึงคาราโอเกะด้วย ทั้งที่ด้วยลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้นมีความแตกต่างกันอย่างมาก การกำหนดให้อยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกัน จึงทำให้การกำหนดมาตรการในการควบคุมเป็นไปอย่างจำกัดและไม่ตอบสนองต่อเจตนารมณ์ที่จะควบคุมสื่อที่เผยแพร่

ผู้สาธารณะในประเทศไทยได้อย่างเหมาะสม แต่จากการศึกษาบทบัญญัติของกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมสื่อของสหพันธรัฐเยอรมนี พบว่า กฎหมายของสหพันธรัฐเยอรมนีได้บัญญัติเกี่ยวกับเกมเอาไว้ภายใต้คำนิยามของคำว่า สื่อ ซึ่งเป็นความหมายอย่างกว้าง และอธิบายไว้ด้วยว่า สื่อนั้นจะต้องส่งผ่านข้อมูลขึ้นบนจอแสดงภาพหรืออุปกรณ์แสดงผล ซึ่งเป็นการทำให้ความหมายชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ระบบกล่องสุ่มที่เป็นระบบที่มีการพัฒนาขึ้นมาใหม่จากระบบซื้อขายภายในเกมของเกมที่อยู่ในลักษณะของเกมออนไลน์ จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า ไม่มีบทบัญญัติกฎหมายฉบับใดที่มีการกำหนดคำนิยามของคำว่า ระบบกล่องสุ่มเอาไว้ เนื่องจากมุมมองของคนในสังคมต่อเกมยังเห็นว่า เกมเป็นเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงของกลุ่มบุคคลหนึ่งเพียงเท่านั้น โดยไม่เห็นปัญหาที่แอบแฝงมากับเกมที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ เช่น ระบบกล่องสุ่มที่อยู่ในเกมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่รัฐจะต้องให้ความสำคัญและเข้ามาควบคุมเพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่จะได้รับผลกระทบจากเกมดังกล่าวมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยกลับยังไม่มีการกำหนดคำนิยามคำว่า ระบบกล่องสุ่มเอาไว้จึงทำให้เกมที่มีระบบดังกล่าวอยู่ภายใต้การควบคุมตามกฎหมาย ซึ่งจากการศึกษาลักษณะของระบบกล่องสุ่มประกอบคำพิพากษาของศาลแขวงกรุงเฮกในประเทศเนเธอร์แลนด์เกี่ยวกับระบบกล่องสุ่ม จึงทำให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของระบบกล่องสุ่ม 3 ลักษณะ คือ การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับการสุ่ม ซึ่งสามารถนำลักษณะดังกล่าวมากำหนดเป็นความหมายอย่างกว้างในคำนิยามคำว่า ระบบกล่องสุ่มได้

ดังนั้น เพื่อให้การควบคุมเกมครอบคลุมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม จึงเห็นควรให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ในมาตรา 4 เกี่ยวกับคำนิยาม โดยให้แยกคำว่า “เกม” ไปบัญญัติเป็นคำนิยามใหม่ต่างหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงการเอาไอเกะเอาไว้ และให้กำหนดคำว่า “เกม” หมายรวมถึงสื่อ ไม่ใช่เพียงวัสดุ เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสามารถกำหนดมาตรการให้ครอบคลุมกับรูปแบบหรือลักษณะของเกมได้ ทุกประเภทอันจะทำให้การควบคุมเกิดประสิทธิภาพได้ และให้บัญญัติคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” ขึ้นเพื่ออธิบายความหมายของระบบกล่องสุ่ม โดยจะให้บัญญัติเอาไว้ในกฎกระทรวงที่จะบัญญัติเพิ่มเติมเกี่ยวกับการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม

ในประเด็นปัญหาที่สอง คือ การกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เนื่องจากตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ได้กำหนดมาตรการในการควบคุมลักษณะเนื้อหาของเกมเอาไว้เพียงมาตรการเดียว คือ การกำหนดให้วีดิทัศน์ซึ่งรวมถึงเกมจะต้องผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ

พิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เสียก่อน จึงจะสามารถนำออกเผยแพร่สู่สาธารณะได้ ไม่ว่าจะเป็นการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย โดยการพิจารณานั้น เป็นการพิจารณาจากเนื้อหาของเกมว่ามีลักษณะที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย หากมีเกมใดมีลักษณะเนื้อหาดังกล่าวก็จะไม่ได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่ได้หรืออาจเรียกว่าเป็นมาตรการการสั่งห้ามเผยแพร่เกม ซึ่งในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น เป็นเกมที่มีปัญหาในเรื่องความเกี่ยวข้องกับการพนัน เนื่องจากมีลักษณะที่คล้ายเป็นการเสี่ยงโชคอันเป็นการพนัน แต่สำหรับประเทศไทยยังไม่มีมีการพิจารณาให้เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนี้ไม่ว่าจะเป็นระบบกล่องสุ่มประเภทใดก็ตาม เป็นการพนัน โดยการระบุนิยามของการเล่น ไว้ในบัญชีท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 แต่อย่างไร จึงทำให้เกมลักษณะดังกล่าวไม่ได้มีเนื้อหาที่เป็น การขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนอันจะเป็นผลให้ไม่ได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่ออกสู่สาธารณะหรือถูกสั่งห้ามเผยแพร่ได้ มาตรการสั่งห้ามเผยแพร่อันเป็นมาตรการในการควบคุมเกมเพียงมาตรการเดียวนี้ จึงไม่สามารถใช้บังคับกับเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้

ดังนั้น จึงเห็นควรให้นำมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และสหพันธรัฐเยอรมนี ซึ่งกำหนดหลักเกณฑ์ที่เป็นมาตรการในการควบคุมเกมลักษณะดังกล่าวและเป็นไปตามหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามหลักสากล และหลักกฎหมายของประเทศไทย โดยผู้ศึกษาเห็นว่า มาตรการที่มีความเหมาะสมในการนำมาปรับใช้กับประเทศไทยนั้น ได้แก่ 1) การควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกม 2) การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน 3) การกำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม และ 4) การกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมจะต้องเปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม เพื่อให้มาตรการในการควบคุมเกมมีความครอบคลุมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม และทำให้เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่มีความเสี่ยงต่อการได้รับผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม อันนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ซึ่งรวมถึงพฤติกรรม การเลียนแบบอันนำไปสู่การก่ออาชญากรรมในรูปแบบอื่น ได้รับความคุ้มครองผ่านมาตรการควบคุมเกมอย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัญหาและแนวทางในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ของประเทศไทย พบว่า ยังมีความบกพร่องและไม่ครอบคลุมในประเด็นการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่หลายประการ ผู้ศึกษาจึงเห็นสมควรเสนอแนะให้มีการแก้ไขเพิ่มเติม ดังนี้

1) ควรมีการแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 ซึ่งเป็นบทบัญญัติเกี่ยวกับคำนิยามตามพระราชบัญญัติดังกล่าว โดยให้มีการกำหนดคำนิยามของคำว่า “เกม” แยกออกจากหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” ที่บัญญัติว่า “วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” ทั้งนี้ จะคงคำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” เอาไว้หรือไม่ก็ได้

โดยให้บัญญัติเพิ่มเติมคำนิยามคำว่า “เกม” ตามมาตรา 4 เป็นดังนี้

“เกม หมายความว่า สื่อที่แสดงภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นการเล่นบนจอแสดงผลภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลอื่นใดในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้น”

2) ควรให้มีการบัญญัติหมวดใหม่ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งเป็นหมวดเกี่ยวกับการประกอบกิจการเกมต่างหากจากหมวดการประกอบกิจการวีดิทัศน์ เพื่อแบ่งแยกมาตรการในการควบคุมสื่อแต่ละประเภทให้ชัดเจนและเหมาะสมกับประเภทของสื่อ นั้นๆ

3) ควรกำหนดให้เกมที่จะนำออกเผยแพร่ในประเทศไทยจะต้องผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 อยู่ในหมวดการประกอบกิจการเกม โดยให้บัญญัติว่า

“เกมที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์”

4) ควรนำมาตรการในการควบคุมเกมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่นมาบัญญัติเพิ่มเติมในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เนื่องจากเป็นมาตรการที่สามารถนำมาใช้บังคับกับเกมได้ทุกประเภท ไม่จำกัดเฉพาะเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเท่านั้น และให้บัญญัติกฎกระทรวงเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายละเอียดของเกมว่า เนื้อหาของเกมในลักษณะ

ใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด นอกจากนี้ ให้กำหนดเพิ่มเติมในบทบัญญัติดังกล่าวเกี่ยวกับการตรวจพิจารณาด้วยหลักเกณฑ์อื่นประกอบการจัดเรตติ้งประเภทของเกมตามกฎหมายที่บัญญัติเพิ่มเติมด้วย โดยบัญญัติว่า

วรรคหนึ่ง “ในการตรวจพิจารณาเกมนั้น ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์กำหนดด้วยว่าเกมนั้นจัดอยู่ในเกมประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการเล่น
- (2) เกมที่เหมาะสมกับผู้เล่นทั่วไป
- (3) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (4) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (5) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (6) เกมที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีเล่น
- (7) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร”

วรรคสอง “หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

วรรคสาม “การตรวจพิจารณาดังกล่าวในวรรคแรก ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์พิจารณาหลักเกณฑ์อื่นให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

5) ควรบัญญัติกฎกระทรวงเพิ่มเติมที่กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ดังนี้

5.1) กำหนดค่านิยามคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” โดยให้บัญญัติว่า

“ระบบกล่องสุ่ม หมายความว่า คุณลักษณะภายในเกมที่อยู่ในรูปแบบของกล่องวงล้อ หรือรูปแบบอื่นใด ที่กำหนดให้ผู้เล่นได้รับสิ่งของภายในเกมด้วยวิธีการสุ่ม โดยสิ่งของที่ได้รับอาจนำไปแลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายได้”

5.2) มาตรการในการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเอาไว้ โดยบัญญัติว่า

วรรคแรก “ในการตรวจพิจารณาเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์พิจารณาในเรื่องดังต่อไปนี้ ประกอบการจัดประเภทของเกมด้วย

(1) การโฆษณาภายในเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ไม่ว่าจะปรากฏผ่านข้อความ ภาพ ภาพเสมือน หรือเสียง จะต้องมีความชัดเจนเหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนในการทำความเข้าใจและแยกแยะข้อมูลดังกล่าวได้ และต้องไม่เป็นการชักจูงหรือเชิญชวนให้มีการสุ่มหรือมีนัยยะอื่นใดแอบแฝง

(2) กำหนดให้แสดงสัญลักษณ์สำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงแก่ผู้เล่นและผู้ปกครองซึ่งดูแลเด็กและเยาวชนทราบ

(3) กำหนดให้ผู้ประกอบกิจการเกม ต้องเปิดเผยข้อมูลอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่มภายในเกม”

วรรคสอง “การตรวจพิจารณาดังกล่าวในวรรคแรก ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจกำหนดเงื่อนไขตามสมควรเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน”

6) ควรแก้ไขบทบัญญัติต่างๆตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เช่น อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง การอุทธรณ์ หรือบทกำหนดโทษ เป็นต้น ให้มีความครอบคลุมถึงการประกอบกิจการเกมโดยเฉพาะด้วย

จากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้ศึกษาเห็นว่า หากมีการแก้ไขประเด็นปัญหาทั้งสองประการ ทั้งการแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามเกี่ยวกับเกมและการกำหนดมาตรการเพิ่มเติมที่สามารถใช้บังคับกับเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ จะทำให้เกิดประโยชน์แก่การคุ้มครองผู้บริโภค คือ ผู้เล่นเกม โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ ดังนี้

1) การแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามเกี่ยวกับเกมให้มีความชัดเจน จะทำให้การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมสามารถทำได้ครอบคลุมถึงลักษณะหรือรูปแบบของเกมที่เป็นสื่อประเภทหนึ่งและมีความแตกต่างกับสื่อประเภทอื่นได้ ประกอบกับการกำหนดคำนิยามไว้อย่างกว้าง จะช่วยให้กฎหมายสามารถใช้บังคับได้เท่าทันกับเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ อาจกล่าวได้ว่า ทำให้กฎหมายมีความทันยุคทันสมัยก็ได้ นอกจากนี้ ยังทำให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของกฎหมายที่ประสงค์จะควบคุมสื่อให้มีความเหมาะสม ในการเผยแพร่ออกสู่สาธารณะด้วย

2) เด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองผ่านมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มอันเป็นการป้องกันปัญหาที่จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา หรือสังคม รวมทั้งลดพฤติกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ อันได้แก่ พฤติกรรมการเล่นแบบอันนำไปสู่การเล่นพนันในรูปแบบอื่น หรือการก่ออาชญากรรมเพื่อให้ได้เงินมาใช้ในการสุ่มจากระบบกล่องสุ่ม เช่น การลักทรัพย์ เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า เป็นการช่วยลดปัญหาอาชญากรรมในเด็กและเยาวชนได้ในอีกทางหนึ่ง

3) การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะทำให้ผู้ปกครองซึ่งเป็นผู้มีหน้าที่ให้การดูแล ส่งเสริม และป้องกันปัญหาและอันตรายใดๆอันอาจเกิด

ขึ้นกับเด็กและเยาวชนตามหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชน สามารถดูแล ส่งเสริม และป้องกัน ปัญหาจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ง่ายมากขึ้น

4) การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เป็นประโยชน์ ในแง่ที่สามารถครอบคลุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มได้ทุกประเภท ไม่ว่าจะมียุคสมัยที่เหมือนกับการพนันมากหรือน้อยเพียงใด กล่าวคือ หากภายหลังมีการพิจารณาและกำหนดให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นการเล่นที่เป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ซึ่งจะทำให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทนั้น ได้รับการควบคุมตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันและจะเป็นลักษณะเนื้อหาของเกมที่เป็นการจัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี ของประชาชนที่จะอยู่ภายใต้มาตรการสั่งห้ามเผยแพร่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ก็ตาม การกำหนดมาตรการเช่นนี้อาจทำได้ จะทำให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นที่ไม่ได้รับการกำหนดให้เป็นการพนันนั้น อยู่ภายใต้การควบคุมทางกฎหมายอย่างเหมาะสมด้วยเช่นกัน